

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi saat ini semakin maju mampu membawa perkembangan sangat cepat, khususnya dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. teknologi juga berperan sebagai sarana pemberian data dan informasi, dimana data dan informasi tidak hanya ada dalam bentuk teks tetapi juga dalam bentuk gambar dan suara. menggabungkan informasi multimedia dengan elemen multimedia dinilai lebih menarik. pemanfaatan teknologi untuk membantu masyarakat saat ini banyak digunakan, termasuk di bidang pendidikan. penggunaan teknologi dalam pendidikan telah membuka peluang baru untuk meningkatkan efektif pembelajaran, terutama dalam memahami bacaan dan tajwid. penggunaan teknologi *augmented reality* dalam pembelajaran membawa potensi untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif memiliki visualisasi menarik. implementasi teknologi ini dalam pembelajaran bacaan dan tajwid dapat memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman siswa terhadap materi bacaan dan tajwid.

Teknologi *Augmented Reality* merupakan sebuah teknologi baru yang menggabungkan dunia virtual dengan dunia nyata untuk menciptakan pembelajaran lebih inovatif dalam menggunakannya (Nadila & Rika, 2020). dengan adanya teknologi *augmented reality* saat ini, telah membuka akses lebih luas agar dapat memanfaatkan teknologi dengan baik terutama sebagai media pembelajaran dalam pendidikan pelajaran ilmu tajwid. dalam hal ini, pemanfaatan teknologi *augmented reality* dalam dunia pendidikan merupakan suatu teknologi yang menarik karena pada aplikasi tajwid ini menggunakan sebuah konsep virtual bisa dilihat di dunia nyata melalui gambar, design, audio, animasi, kuis, dan musik digabungkan dalam belajar untuk menarik minat siswa dalam proses belajar, seperti memahami bacaan hukum ilmu tajwid nun sukun dan tanwin.

Ilmu tajwid merupakan pelajaran untuk memperbaiki bacaan Al-Qur'an. Dalam ilmu tajwid itu diajarkan bagaimana cara melafadzkan huruf yang berdiri sendiri, huruf yang dirangkaikan dengan huruf yang lain, melatih lidah mengeluarkan huruf dari makhrajnya, belajar mengucapkan bunyi yang panjang dan yang pendek, cara menghilangkan bunyi huruf dengan menggabungkan pada huruf yang sesudahnya, berat atau ringan, berdengung atau samar samar (Sofwan S., 2020). Sehingga pembelajaran tajwid dapat diterapkan sebagai mata pelajaran wajib tahsin di sekolah karena akan diterapkan ketika membaca ayat suci dalam memahami ilmu tajwid, salah satu penerapan mata pelajaran tajwid sekolah menengah SmpIT Permata Bunda Alawiyah Bandar Lampung.

SmpIT Permata Bunda Alawiyah merupakan sekolah menengah islam swasta terbaik yang terletak pada Jl. Pulau Singkep, Kecamatan Sukabumi, Kota Bandar lampung berdiri sejak tahun 2017 didirikan dan dikelola oleh kepala sekolah Septo Wahyudi, S.Si, Gr. setiap tahun sekolah menerima kuota siswa tidak menentu bisa berbeda untuk setiap tahun ajaran baru sesuai ketentuan kebutuhan jumlah kuota murid di sekolah, pada tahun 2023/2024 penerimaan siswa baru untuk dikelas 7 membuka sebanyak 120 murid, untuk laki-laki sebanyak 60 siswa setiap kelas berisi 30 siswa kemudian untuk perempuan terdapat 60 siswi setiap kelas berisi 30 siswi total keseluruhan ada 4 kelas, setiap kelas wanita dan laki tidak digabung menjadi satu. Saat ini, guru smp permata bunda yang mengajar ilmu tajwid bernama Arinda Abelina.

Dengan masih menerapkan metode pembelajaran sederhana saat mengajar memberikan hal biasa belajar kepada siswa, karena siswa hanya menyimak penjelasan materi tajwid dari guru tanpa adanya alat virtual, dimana guru juga masih mengandalkan papan tulis, dan spidol saat mengajar. SmpIT Permata Bunda Alawiyah belum memiliki teknologi *augmented reality* sebagai virtual belajar tajwid kepada siswa, hal ini sangat mendukung peneliti bisa membuatkan aplikasi tajwid dengan teknologi *augmented reality*, sehingga aplikasi ini dapat menambah semangat belajar, dan bisa mengurangi kejenuhan belajar tajwid dengan guru. sehingga peneliti ingin

membuatkan aplikasi tajwid memakai teknologi *augmented reality* sebagai media virtual dalam pembelajaran nantinya aplikasi ini di fokuskan untuk siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas menemukan permasalahan, maka peneliti ingin membuat sebuah aplikasi tajwid dengan memakai teknologi *augmented reality* sebagai media pembelajaran virtual digunakan saat dalam kelas ataupun luar. Hal ini peneliti mengharapkan teknologi dapat memberikan dukungan kepada siswa untuk memahami hukum tajwid, terutama di sekolah menengah SmpIT Permata Bunda Alawiyah maka dengan ini terdapat sebuah judul penelitian:

## **“IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BACAAN DAN TAJWID TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY ”**

### **1.2 Ruang Lingkup**

Agar pembahasan ruang lingkup menjadi lebih terarah dalam penelitian maka memiliki batasan permasalahan, sebagai berikut :

1. Pembuatan aplikasi teknologi *augmented reality* menggunakan perangkat lunak *unity, canva, visual studio code*.
2. Penelitian berfokus akan dilaksanakan sekolah menengah SmpIT Permata Bunda Bandar Lampung.
3. Materi fokus hukum tajwid nun sukun dan tanwin.
4. Aplikasi di instal smartphone android.
5. Pembelajaran hukum tajwid berfokus secara khusus pada siswa kelas 7 dan 8.
6. Contoh masing - masing nun sukun dan tanwin diambil dari iqro 5 sampai 6.
7. Pembuatan menu kuis memiliki sebuah skor diakhir soal.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, peneliti mendapatkan sebuah rumusan masalah “ Bagaimana penerapan pembelajaran dalam aplikasi TAJTECH dapat diterima dan dinikmati sebagai pembelajaran virtual tajwid oleh siswa di SmpIT Permata Bunda Alawiyah Bandar Lampung ? ”.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan ingin dicapai sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi tajwid teknologi *augmented reality* dengan menggunakan media virtual dapat menciptakan pembelajaran dunia maya ke nyata bagi siswa.
2. Dengan adanya aplikasi tajwid ini tidak dapat membuat siswa menjadi bosan dalam belajar tajwid.
3. Mengenalkan teknologi *augmented reality* kepada siswa, sehingga menjadi potensial mereka kedepan untuk mengambil bidang teknologi dan mengembangkannya.
4. Guru bisa mengkombinasi belajar tajwid menggunakan aplikasi dengan manual saat materi nun sukun tanwin.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari sebuah penelitian ini yang bisa diterapkan dalam pembelajaran di SmpIT Permata Bunda, sebagai berikut :

1. Siswa bisa mengenal sebuah media pembelajaran virtual tajwid dengan teknologi AR.
2. Siswa dapat mempelajari nun sukun dan tanwin saat diluar kelas sehingga fleksibel belajar dimanapun.
3. Guru dapat memanfaatkan aplikasi AR sebagai alat bantu virtual dalam mendukung semangat belajar tajwid siswa.
4. Pembelajaran melalui teknologi AR akan menciptakan suasana pembelajaran sangat positif.
5. Memberikan pengalaman lebih mendalam dan pemahaman setiap hukum tajwid. siswa dapat melihat dan mendengar audio penjelasan serta contoh masing- masing materi.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan, dibuatkan agar memudahkan pembaca dalam melihat dan mengetahui pembahasan. sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori terkait dalam pembuatan aplikasi untuk mendukung sebuah peneliti,

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menguraikan sebuah metode *Multimedia Development Life Cycle*, *Use case diagram*, dan *Activity Diagram*. Hal ini, digunakan agar mendukung membuat aplikasi tajwid *augmented reality* dan Teknik pengumpulan data.

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan hasil rancangan aplikasi yang sudah dibuat, dapat diimplementasikan dan melakukan pengujian seluruh aplikasi saat dijalankan.

### **BAB V KESIMPULAN**

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran. agar kedepanya diharapkan berguna untuk pengembangan lebih lanjut aplikasi tajwid *augmented reality*.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**